Elementos que faltan

TAREA MANDO:

Controles de mando. Tanto para el juego como para los menús.

Inventario. Permitir opción que no sea drag n’ drop.

Interacción de menús con WASD y Enter

Sistema de guardado y carga. Player Prefs

Opciones: Audio, gráficos, idioma

Sistema de dificultad -> Dificultad artificial. Ajustar las estadísticas de todos los enemigos en un nivel leyendo de un archivo que empareja el nombre del nivel con un enemigo. Modificadores de variables para guardar menos datos.

Checkpoints en el nivel

Incluir en la tienda objetos que aumenten la barra de peso del inventario.

Comportamiento de enemigos

* Evitar que los enemigos se agrupen mientras corren. Se pueden agrupar de nuevo al acercarse lo suficiente al jugador. (Navmesh Radius)
* Cuando un enemigo alcanza la distancia de seguridad con el jugador, moverse a otro punto alrededor de él. Generar puntos a los que desplazarse (¿??)
* Disparar en una dirección diferente a la que se mueve.
* Evitar que un enemigo se atasque en una pared. ¿Comprobar distancia que se ha desplazado en varios frames si se encuentra en estado persecución?
  + Si se atasca, cambiar de ruta o regresar a casa.
* Situarse detrás de una pared de su color y atacar desde ahí. (¿??)
* Dar prioridad al enemigo escopeta a acercarse al jugador, los demás enemigos que se aparten. (¿??)
* Patrullar entre los puntos de patrulla en orden aleatorio. (¿??)
* Patrullar entre los puntos de patrulla en orden inverso una vez se ha alcanzado el último. (¿??)
* Asignar a los puntos de patrulla tiempos de espera individuales. (¿??)
* Retomar la patrulla desde el punto de patrulla más cercano al enemigo. (¿??)
* Spawn de enemigos. Cuando aparezcan, que corran hacia una posición para distribuirse. O que se dirijan al jugador inmediatamente al spawnear.
* Detección por sonido de disparo. (¿??)
* Dar opciones de customización para que unas entidades tengan unos comportamientos u otros. (¿??)

Enemigo escudo

* El enemigo no ataca
* Hay una posición a cada lado de él para que se situen dos enemigos
* Si un enemigo detecta un enemigo escudo con una posición libre, el enemigo se dirige a ocupar esa posición.
* Solo se cubren los enemigos del mismo color
* Cuando un enemigo se está moviendo hacia esa posición, otros no pueden ir a ocupar esa posición.
* Los enemigos protegidos pueden disparar a través del escudo.
* Los enemigos protegidos se mueven a la misma velocidad que el escudo

Enemigo torreta

* Apuntar al jugador con la cabeza

Notificación de nuevos objetos disponibles en la tienda

Pantalla de carga: barra de carga, consejos, animación de carga, ilustración, fade, otros…

Sistema de diálogos (¿??)

Sistema de cinemáticas (¿??)

Efectos en el HUD de juego: Barra de vida, Cambio de color

Ajustar el tamaño de la rueda de armas al número de armas que hay equipadas. (¿??)

Revisión de sistema de armas para incluir arma “Espada”

Pantalla de sistema de niveles con arte/objetos scrolleables.

Elementos específicos de niveles: Ordenador, ascensor (teletransportar a otro punto con fade),…

Beautificacion general del proyecto

Animación de desbloquear nivel. (Romper un candado, colorear un objeto, aparece icono de nivel seleccionable)

Incluir dato de dificultad del nivel en la pantalla de selección.

Impedir salir del inventario sin armas equipadas.

Pantalla de ítem desbloqueado.

Incluir cronómetro en el HUD del nivel. Restringir su aparición a la segunda vez que segunda vez que se entra en el nivel.

Al morir un enemigo aparece la puntuación que da.